



## Dédicace

L'*Awalé* est le seul jeu que je ne fabrique pas ... un grand merci à mes collègues artisans de **Grand Bassam** en **Côte d'Ivoire** !

## Matériel

- un boîtier en bois exotique qui, ouvert, est composé de 12 trous de jeu et 2 trous pour collecter les graines capturées.
- 48 graines de **Caesalpinia Bonduc**.
- le présent livret des règles du jeu.

## Introduction

L'*Awalé* fait incontestablement parti du Patrimoine Mondial Ludique de l'Humanité. Il est aussi populaire dans le Monde que *Les Échecs* ou le *Jeu de Go* ...

## Pour la petite histoire ...

... le mécanisme de l'*Awalé* existera depuis plus de 1000 ans en Afrique, mais son origine géographique exacte est encore aujourd'hui l'objet de très vastes débats. Certains évoquent l'Égypte Ancienne du Xème siècle avant J.C. comme berceau du jeu ... d'autres évoquent l'Éthiopie, car le plus ancien *Awalé* retrouvé à ce jour (datant du VIIème siècle après J.C.) y a été découvert ... d'autres évoquent les Masai, et pour inventeur du jeu Sindillo, fils de Maitoumbe, le Premier Homme ... d'autres encore parlent de la Côte d'Ivoire, du Ghana ...

Ce qui est certain, c'est que le jeu véhicule les valeurs ancestrales de l'agriculture traditionnelle. Les graines que l'on sème dans les cases représentent les semences, la fertilité. La nécessité au cours du jeu de ne pas laisser une graine isolée est représentative de l'esprit de communauté. L'intérêt stratégique de parfois amasser beaucoup de graines dans un trou symbolise la nécessité de constituer des provisions pour prévenir les périodes de famines ...

## But du jeu

Récolter une majorité de graines, **soit au moins 25**.

## Mise en place

Placer **4 graines dans chacun des 12 trous extérieurs**. Les 2 joueurs se placent face à face et disposent chacun d'un camp de 6 trous de jeu + 1 trou qui servira à collecter les graines capturées.

## Déroulement d'une partie

A chaque tour de jeu, un joueur prend **toutes les graines** d'un des trous de son camp, puis, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, il **les égrène une à une dans les trous suivants** (qu'ils soient dans son propre camp ou dans le camp adverse).

Le nombre de graines va ainsi rapidement varier d'un trou à l'autre.

Après un égrainage, si la dernière graine jouée tombe **dans un trou du camp adverse** et qu'il y a maintenant **deux ou trois graines** dans ce trou, le joueur qui a égrainé récolte ces deux ou trois graines et les mets dans le trou central de son camp. Cela constitue son score. Ensuite il regarde le trou précédent : **s'il est également dans le camp adverse** et qu'il contient également **deux ou trois graines**, il récupère également ces graines, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un nombre de graines différent de deux ou trois et qu'il arrive dans son propre camp (**où l'on ne capture jamais de graines**)

Si un joueur fait un tour complet (12 graines ou plus dans le trou de départ), **il ne remplira pas le trou depuis lequel il est parti** mais passera directement au trou suivant.

Il est interdit « **d'affamer** » volontairement son adversaire : si un joueur n'a plus de graines dans son camp, il faut impérativement que l'autre joueur lui en redonne au tout suivant **s'il le peut**.

Par contre, si cela n'est pas possible, **la partie s'arrête** et le joueur à qui il reste des graines **les récolte toutes et les ajoute à son score**.

La partie peut également s'arrêter s'il n'est plus possible de récolter des graines (généralement lorsqu'il n'en reste plus que 2 en jeu). **Les graines sont alors laissées et ne compteront pas dans le score des joueurs**.